



¿Estás on line, amiguito?

Maria Bergman

Universidad de Dalarna, Suecia

El presente texto pretende aportar algunos puntos de reflexión acerca del fenómeno de las comunidades virtuales que han generado algunos problemas en colegios, en este caso en el contexto sueco. Suecia es uno de los países con autopistas de la información más avanzado del mundo donde prácticamente cada niño y adolescente tiene acceso a Internet tanto en el hogar como en los colegios e institutos. Las comunidades virtuales son muy populares entre los adolescentes y en muchos colegios se ha prohibido su uso, sin embargo los alumnos desarrollan rápidamente estrategias para estar on line y poder comunicarse con sus amigos. ¿Cuál es el atractivo de estos sitios web o comunidades virtuales? ¿De qué manera cumplen un rol social? ¿Qué opinan los usuarios? Son algunas preguntas que la autora tratará de responder en este texto.

The present text intends to contribute some points of reflection about the phenomenon of the virtual communities that have generated some problems in schools, in this case in the Swedish context. Sweden is one of the most advanced countries regarding Internet of the world where practically each child and adolescent has access to Internet at home and in the schools. The virtual communities are very popular among the adolescents and in many schools its use has been forbidden, however the students develop quickly strategies to be on line and to be able to be communicated with its friends. Which is the attractive characteristic of these web sites or virtual communities? How do they comply with a social role? What do the users think? They are some questions that the author will try to respond in this text.

1. La comunidad virtual *Lunarstorm*

Los seres humanos antes del impacto tecnológico se reunían en torno a una fogata, en cenas o en las tardes para tomar el té o en las plazas. El avance de la técnica lo vemos reflejado de alguna manera en los cambios sociales y en la sociedad en general. La comunicación electrónica está avasallando una gran parte de la comunicación física y en sociedades como la sueca existen muchos adolescentes que se relacionan a través de las comunidades virtuales aún siendo compañeros de colegio y estando físicamente cerca. Esto nos lleva a pensar que las relaciones sociales son en muchos casos algo escasas. La técnica nos ha llevado a crear conceptos como por ejemplo «realidad virtual» o «en vivo (*live*)» y «comunidades electrónicas». Se supone que en esas comunidades existen plazas, sitios para entrar y salir y que es un mundo organizado para escribir, enviar imágenes en algunos casos escuchar música o ver vídeos. Esta «realidad virtual» influye en nuestro concepto de mundo y va lentamente cambiando nuestro lenguaje y nuestras costumbres de vida (ver Gates, 1995; Mitchell, 1997; Stone, 1995; Turkle, 1995).

Según algunos críticos hay una gran cantidad de adolescentes que deberían estar en tratamiento por ejemplo para dejar de jugar o de usar ordenadores y los profesores de Educación Física están cada vez más preocupados de tener alumnos

que pasan horas ante un ordenador o chateando en las comunidades virtuales y con la consecuencia de que muchos muestran señales de obesidad. Una consecuencia grave es que una gran cantidad de jóvenes se va encontrando con más ordenadores que seres humanos. Es la técnica la que dirige la vida de los individuos y no los individuos los que dirigen la técnica.

Miles de alumnos en este momento están *on line* en una de las comunidades más famosas de Suecia como son www.lunarstorm.se y www.playahead.com/. Estos sitios no solamente están influyendo en el lenguaje llamado «lengua-red» o lengua de los celulares con iconografía, abreviaciones idiomáticas, sino que están cambiando las formas de convivencia social.

La comunidad Lunarstorm fué creada por Rickard Ericsson en 1996 con sólo 22 años de edad. Durante cuatro años como un *hobbie* y primero con el nombre de *stajl place* para posteriormente transformar el lugar en una empresa. En septiembre del 2002 visitan esta comunidad 2,4 millones de usuarios niños y adolescentes.

Se puede describir una comunidad de diferentes maneras con el significado por ejemplo del inglés sociedad o comunidad. Es un lugar donde individuos se encuentran para intercambiar ideas, nuevos amigos y mostrarse por medio de fotografías, algunos para buscar una pareja y en lo que respecta a los colegios para conversar con los compañeros de cursos que se encuentran en otra sala de clase o en la sala de computadores. Una de las ventajas es el contacto a distancia, pues puedes contactar con alguien desde cualquier parte del mundo. Es como un complemento de los encuentros en los cafés o de conversaciones por teléfono (la mayoría de los jóvenes ya no conversan; escriben mensajes abreviados con cifras y otras abreviaturas que muchas veces los adultos no conocen). Lo curioso de este sitio es que el inventor no hizo uso de las vías usuales de implementación como reclamo, fueron los adolescentes que repartieron la noticia del sitio como una cadena y con una de las funciones existentes para reclutar amigos a través de puntos y en los finales de 1999 el servicio en casa de Rickard estaba tan recargado que los miembros tenían que esperar casi una media hora para entrar a la comunidad. Los adolescentes esperaban, pues había algo en el sitio que era atractivo y excitante para ellos.

Una de las características que diferencian este sitio de otros es que en el mismo los jóvenes se pueden comunicar con amigos que ellos ya conocen en la realidad, lo que se llama «comunicación no en vida» (*icke live kommunikation*). Se escribe y envía un mensaje que el receptor lee cuando tiene tiempo y cuando se chatea se conversa en forma simultánea principalmente con individuos desconocidos. Otro aspecto es lo que se denomina *kryp in* que significa «habitación». En esta habitación se presentan los usuarios con posibilidades de poner una fotografía. Aquí pueden comunicarse, por ejemplo, escribiendo en el diario de visitas de otro usuario y también por medio de correo electrónico y chateando. *Lunarstorm* es uno de los sitios más visitados de todas las comunidades suecas en conjunto.

2. Espías y policías cibernéticos

La seguridad de Lunarstorm es uno de los ingredientes importantes de este sitio tan popular entre los estudiantes y alumnos suecos. En el sitio existe un espía, llamado «espía descriptor», que cumple la función de censurar y registrar disparates o términos no adecuados en una conversación. Por ejemplo, si alguien usa términos discriminantes en contra de algún grupo étnico se prende una lámpara de advertencia y de esa manera los adultos que trabajan en el sitio pueden localizar a los individuos que han juntado una serie de advertencias para después un grupo de adultos decidir si a esa persona se le niega el acceso a la comunidad o la disminución de puntos.



Sabemos que Internet tiene un magnetismo entre los jóvenes pero muchos de los jóvenes no están de acuerdo con los debates donde el escenario a futuro es una plaza o cafetería vacías porque todo el mundo está viendo televisión o enganchado. Los alumnos son conscientes de que el ordenador no suplantarán a los amigos de la escuela. Pero aseguran que hay muchos que pasan horas en la web. Los jóvenes expresan que es más barato comunicarse a través de los sitios pues pueden chatear con varios conocidos y desconocidos.

Las personas que están *on line* pueden ser además pederastas que tratan de adoptar una personalidad adolescente. Las personalidades disociadas (Turkle, 1995) son una realidad que preocupa a muchos adultos resultando en pánico moral donde las reglas y la prohibición se antepone a la educación que se debe dar al adolescente. La competencia social, los buenos modales al conversar o escribir tienen que ver con la enseñanza que se le da al alumno tanto en el hogar como en los colegios. El peligro, dice Turkle, se encuentra en cualquier parte.



Esta es la mascota de Lunarstorm

Esta imagen muestra el encabezamiento de otra comunidad muy popular donde el monito dice: «Ayúdanos a encontrar a los peces malos», el llamado policía cibernético.

Como vemos, Internet es maravillosa, impactante y tiene muchas ventajas, pero en sociedades donde todo el mundo anda estresado y ocupado y donde el tiempo en familia es cada vez más corto, la televisión y los ordenadores son suplantadores que cumplen actividades sociales que antes correspondían a la familia.

Los jóvenes escriben en los diarios de vida virtuales sobre sus problemas y cuentan sus vidas a personas extrañas donde no se sabe si el receptor es un adulto que tiene malas intenciones. *Lunarstorm* y otros sitios, a pesar de su seguridad, no puede enterarse si el usuario es un impostor donde una gran cantidad de conocidos y desconocidos tiene acceso y donde los padres no tienen conocimiento o control en los pasillos, plazas y habitaciones cibernéticas.

Esto no es ciencia ficción, sino una parte de la realidad en miles de hogares suecos y en las escuelas la prohibición de *chatear* en estas comunidades surgió porque muchos alumnos no hacían sus deberes y para evitar y prevenir el peligro de ser contactados por pederastas o ser bombardeados con imágenes pornográficas.

En los EEUU existen servicios privados llamados *Ángeles del espacio cibernético* (www.cyberangels.com) cuya misión es el ayudar a jóvenes / jovencitas que son acosados sexualmente por individuos de ambos sexos. Estos ángeles tienen casi la misma función que los ángeles de las avenidas en Suecia; se llaman «Padres en la ciudad», con la diferencia que no es un servicio comercializado como en América.

En resumen, la necesidad de usar la Red de redes y los servicios que surgen generados por el avance de una técnica de comunicación construye nuevos proble-

mas que se van solucionando de diferentes maneras. Algunas escuelas han prohibido toda forma de chateo en los recreos y descansos y otras han extendido las posibilidades de chatear ofreciendo a los alumnos la posibilidad de crear clubes (*adolescent computer club*) e incluso usar los ordenadores con Internet después de clases y dando oportunidades democráticas a los alumnos para organizar los clubes y los jóvenes con amplios conocimientos en ordenadores y su manutención la misión de enseñar gratuitamente y por las tardes a personas de la tercera edad el uso de éstos.

De esta manera, se deja en manos de los propios usuarios responsabilidades que incluso significan una ayuda técnica y económica para la escuela. El rol social de las comunidades y su significado es todavía un campo de estudio muy reciente y se necesitan desarrollar métodos de estudio para estudiar una realidad empírica cibernética que está en constante desarrollo y merece análisis cualitativos. Que la técnica cambia nuestras vidas lo sabemos y que algunos jóvenes tienen problemas también lo sabemos. Uno de los aprendizajes futuros sería, aparte de escribir, leer y contar, el enseñarle a los alumnos a manejar la gran cantidad de información y comunicación, es decir el significado que la comunicación y la información tiene en la vida de la generación de Internet (Bergman, 1999 y 2002; Jedeskog, 2001).

Referencias

- BERGMAN, M. (1999): *På jakt efter högstadielävers Internetanvändning. En studie av högstadielävers Internetanvändning och Internet som kulturellt fenomen i skolan*. Uppsala Universitet.
- BERGMAN, M. (2002): *Usos y mitos de las Tecnologías de la Comunicación por los alumnos de Magisterio de la Universidad de Dalarna de Suecia: Los estereotipos de género*. Huelva, Departamento de Educación de la Universidad de Huelva.
- GATES, B. (1995): *Vägen till framtiden*. Stockholm, Norstedts.
- JEDESKOG, G. (2001): *Teachers and Computers*. Uppsala: Uppsala University.
- MITCHELL, W.J. (1997): *Den digitala staden*. Stockholm, Norstedts.
- STONE, A.R. (1995): *Eros vs Technos*. Stockholm, Norstedts.
- TURKLE, S. (1995): *Leva online*. Stockholm, Norstedts.

María Bergman
es profesora titular de la Universidad de Dalarna, en Suecia.
Correo electrónico: mabe@du.se